

プロに学ぶ：佐藤優香氏 講義
「ワークショップの作り方」レポート

アート・コミュニケーション研究センター スタッフ
板井由紀、北野諒

「アート・プロデュース論Ⅳ」(通称：プロに学ぶ)では、毎回アート・プロデュースの各分野から、一線で活躍する「プロ」を招いて講義を行っている。今回(7/11・7/18)は「ワークショップの専門家」として、佐藤優香氏にお越しいただき、2週連続の講義が行われた。

*

* 7/11

佐藤氏は、様々なシーンでワークショップ（以下、WS）が行われている中でもミュージアムにおけるWSについて取り上げた。氏は、楽しく豊かな学びのためにWSという方法を用いるという考えのもと、レクチャーと実践を織り交ぜてワークショップのデザイン手法を提示した。

具体的にWSをデザインするためには、だれに、なにを、なんのために、どんなふうに、どんなときに、ということ意識する必要があると言う。そして、デザインには活動、空間、人、道具という4つの重要な要素があることに加えて、コンセプトメイキングが肝要であると解いた。そして、これらのプランニングを綿密に行う一方で、WSの現場で起きることに即して柔軟に対応する必要があること、さらには、WSが目指すのは参加者に定着する学びであることなどが指摘された。

くわえて、佐藤氏のWSは、「鑑賞者とモノのコミュニケーションに、学芸員が介在する」のではなく、「鑑賞者と学芸員間のコミュニケーションにモノが介在する」、すなわち「一般の人と専門家のコミュニケーションを展示物がとりもつ」という理念に基づいてデザインされているという。

また、ミュージアムにおけるWSには、「主体的な鑑賞者」を育成するというより大きな目的がある。それゆえ、ミュージアムの存在を知らない→存在を知っている→実際に行ったことがある→何度も訪れる→ミュージアムを自分なりの楽しみ方で使いこなすという段階的發展を、ミュージアムにおけるWSをデザインする際にもイメージする必要があると佐藤氏は指摘した。

近年WSが注目されてきた背景には、現代社会における学習観の変化がある。急速に発展する情報化社会においては、様々な情報を取捨選択できる人材、つまり、従来の知識習得型の学びではなく、考えることを学ぶ / 学ぶことを学ぶ学習が必要とされている。WSはそうした人材育成のニーズにも応えることができるのではないかと佐藤氏は言う。佐藤氏によれば、WSを豊かな学びのための場として機能させるためには、コミュニケーションを軸にした創造的で協同的な活動としてデザインすることが肝要である。その学びはコミュニティに参加していくプロセスであり、すなわちWSとは文化創造の場なのである。

こうした理論的背景を踏まえ、実際に佐藤氏によって、モールを用いたWSと「ふでばこてんらん会」と名付けられたWSが行われた。どちらのWSでも、用いられている媒体（モール / 筆箱の中のアイテム5つ）は、参加者間および参加者と主催者のコミュニケーションを効果的に喚起するために投入されていると感じた。

WS終了後には、そこで起こったことが何であったかを振り返る時間も設けられていた。振り返りを通して、各自の発見を共有するとともに、それらをメタ的思考で認識することができた

思う。

佐藤氏の WS に対する考え方の根底にある、作品と鑑賞者の関係性理解および主体的な鑑賞者育成を見据えてプログラムをデザインしている姿勢、さらには、人とコミュニティーの関係を考えるというミュージアムの枠を超えた「人間力育成」という視点は、本学で研究 / 実践を行っている、ACOP (Art Communication Project) と共通する部分が多くあると感じた。

*

* 7/18

前週の「ワークショップ原論」とも言うべき基礎的内容を踏まえ、2週目は「ワークショップの評価」をテーマとして講義が行われた。講義の前半では佐藤氏によるレクチャーが行われ、後半では、先週の講義で体験した「ふでばこてらん会」というワークショップの評価を、実際に考えるグループワークが行われた。

まず最初に佐藤氏から、1) ここでいう「評価」とは、いわゆるペーパーテストで「人の能力」を採点するようなものではなく、ワークショップの「プログラム自体」を振り返り、改善するためのものであるということ、2) 「だれに、なにを、なんのために、どんなふうに、どんなときに」というように、より詳細に評価を設定すること、3) 評価の方法がワークショップ自体に影響を与えること、が重要な点として挙げられた。

そこから、佐藤氏が実際に行ったワークショップにおける「評価」活動の例が示され、どのように具体化されているか、という事例を知ることができた。例えば、アンケートに答えることのハードルを下げるために、ペンではなくシールを用いるようにしたアンケート用紙や、展示の状態を振り返りやすくするためにアンケート用紙に図示したりなど、細やかな配慮が多々みられた。また、キューブ状にアンケート用紙を組み立てることで、よりメタ的な振り返りを促すなど、環境や媒体を設計することで、「評価」的思考を誘発するという観点は非常に興味深いものであった。

これは半ば個人的な感想になるが、講義の中で最もポイントとなるのは上記の3)の部分、つまり評価とワークショップの内容がダイナミックに関係し合う、という点にあったと思う。

これは消極的な意味合いでいえば、「参加者に圧迫感を覚えさせないように、カメラでの記録に配慮する」といったことになるのだが、逆に積極的な意味合いでとれば、評価 - 振り返りの観点をワークショップの中に織り込んでいく手法へと発展し得るものである。

実際に佐藤氏の実践でも、ワークシートや成果物の共有によって「お互いが、どのようにワークショップを捉えていたか」を知り、話し合うという方法などがあった。ある特権的な授業者が、一方的に学習を点検 / 改善するのではない、「評価」自体がワークショップのなかで構成され、新たな活動を生成していくというサイクル、新しい学びの可能性が、そこにはあるように思う。